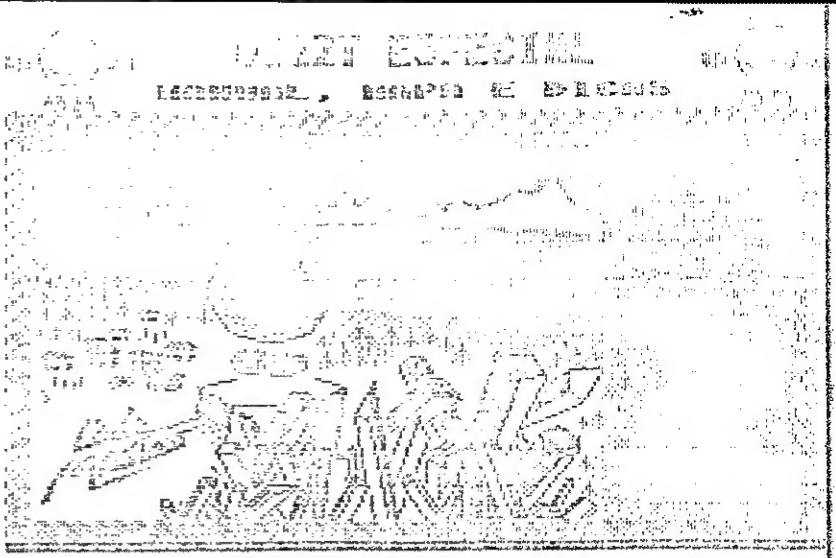


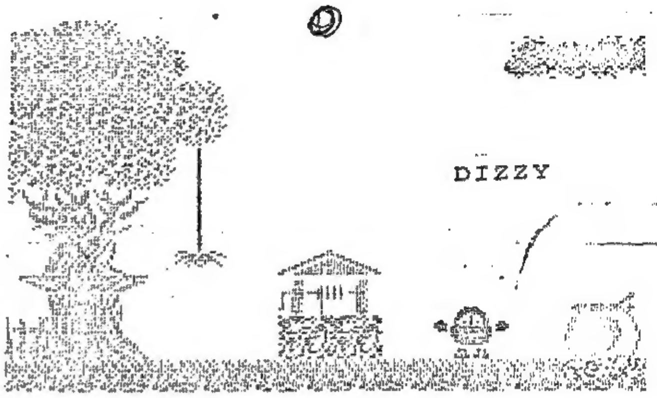
EDITORIAL:

APOS O NOSSO APELO, MUITOS SOCIOS COMECARAM A NOS DAR A MAIOR FORCA, MAS MESMO COM TODA ESSA FORCA, GOSTARIAMOS QUE MAIS SOCIOS PARTICIPACEM, DANDO SUGESTOES, DICAS, CRITICAS, POKES E PRINCIPALMENTE MANUAIS.

ATENCIOSAMENTE, RICARDO ISKANDAR

DIZZY " TIPOS + SEMI-MANUAL "

PISTOLA DE GRAXA	DEIXAR NA VAGONETA
FREE ACME BERDLSEED	MATA TODOS OS PASSAROS BRANCOS
CAMISA	ACABA COM OS PINGOS DE CHUVA
CHAVE	ABRE A PORTA
MOTONETA CACA FANTASMA	MATA FANTASMA
SACO DE DINHEIRO	ACIONA O BALDE
CAN GEN OIL	PARA A PONTE ELEVADICA
OLHO DO IDOLO	DEIXAR PERTO DO IDOLO AMARELO
PE DE CABRA	ABRE PORTA NO CHAO
CONGELADOR	CONGELA RIACHO
INSETICIDA	MATA PASSAROS VERMELHOS
TOCHA	ACENDE O CALDEIRAO
PERUCA DO LEPRECHAUN	COLOCAR NO CALDEIRAO
POTE VAZIO	ULTIMA PECA A SER COLOCADO NO CALDEIRAO
BROKEN HARVE	ABRE A PORTA NO CHAO
GUEBRA COGUMELO	PARA SAIR DO BURACO
ALICATE	CORTA FERRO PARA SAIR DA PONTE
CHOUD SILVER LINE	COLOCAR NO CALDEIRAO
PENA	DENTRO DO CALDEIRAO
OVOS	VIDAS EXTRA



DIZZY

VOCE COMECA PERTO DO CALDEIRAO, PULE EM CIMA DELE, VA' PARA A DIREITA , PEGUE A TOCHA E VOLTE, COLOQUE-A PERTO DO CALDEIRAO NO CHAO, PULE NO CALDEIRAO E VA' PARA A ESQUERDA PEGUE A PISTOLA DE GRAXA E COLOQUE NA VAGONETA QUE A 2ª TELA A ESQUERDA DA PISTOLA PARTE DE BAIXO, A ENTRADA FICA UMA TELA ANTES, VOLTE PULE EM CIMA DO BALDE E ESPERE A MELHOR OPORTUNIDADE E PULE P/CIMA E PEGUE A COMIDA DE PASSAROS, USE-A PARA MATAR TODOS OS PASSAROS BRANCOS, VOLTE E ENTRE NO MESMO BURACO DEIXADO PELA VAGONETA, VA AO OUTRO BURACO E PEGUE A CAMISA, VOLTE PARA CIMA ATE' ONDE VOCE PEGOU A COMIDA DE PASSAROS SEM LARGAR A CAMISA, CUIDADO COM A
ARVORE QUE SOLTA A FRUTA, A FRUTA MATA O DIZZY, DESCA COM A CAMISA E FIQUE EM BAIXO DOS TRES PINGOS E ELES SUMIRAO, LARGUE A CAMISA E PEGUE A COMIDA DE PASSARO, VA' PARA A ESQUERDA, SUBA NA MONTANHA DE GELO, LA VOCE IRA' MATAR 2 PASSAROS BRANCOS E MAIS NA ULTIMA TELA A ESQUERDA, NESTA TELA PEGUE O OLHO DE ESMERALDA, NAO ESQUECA A COMIDA E VOLTE, PEGUE O PE' DE CABRA E TAMBEM O POTE DE GELO SECO, ATE' CHEGAR A UMA TELA DE ONDE FICA A ARANHA, PASSE 1º COM O OLHO, 2º COMIDA DE PASSAROS , 3º COM O POTE DE GELO, A ORDEM AQUI NAO IMPORTA MUITO DESDE QUE O PE' DE CABRA SEJA O ULTIMO, VOCE IRA LARGA-LO NO CHAO PERTO DA ENTRADA ONDE A ARANHA SOBE E DESCE, ESTANDO ABERTO PEGUE A CAMISA E DESCA E ELIMINE OS PINGOS E PEGUE A CABECA DE ALHO, COM ELA VOCE MATA TODOS OS PASSAROS VERMELHOS, TRAGA TUDO ATE' O QUADRO ONDE VOCE ENTRA PARA A MINA E LARGUE TUDO ALI, LEVANDO PARA BAIXO O BULBO DE ALHO E O CONGELADOR.
COM O BULBO VOCE VE OS MORCEGOS DA TELA A ESQUERDA E DA DIREITA,A ESQUERDA VOCE GANHA VIDA EXTRA E A DIRETA VOCE PEGA A MOTONETA CACA FANTASMA, LEVE A MOTONETA E ELIMINE O FANTASMA CAINDO SOBRE ELE, PEGUE O BULBO E MATE O MORCEGO, MAIS LA EMBAIXO TUDO PARA A DIREITA, PEGUE O POTE DE OLEO,E EMBAIXO PEGUE O SACO DE DINHEIRO.
TRAGA TUDO PARA CIMA DEIXE LA EMBAIXO SO' O CONGELADOR.
TRAGA O SACO DE DINHEIRO, POTE DE OLEO, BULBO DE ALHOS E A CHAVE, LEVE TUDO PARA PERTO DE UMA TELA ONDE TEM UM CADAVER LA' EMBAIXO, MUITO CUIDADO SE O CHAO SE ABRE O UNICO REMEDIO E' DESISTIR.

VOCE TERA DE TRAZER:

CAPA DE CHUVA
COMIDA DE PASSARO
OLHO DE ESMERALDA
POTE DE OLEO
CHAVE
BULBO DE ALHO
SACO DE DINHEIRO .

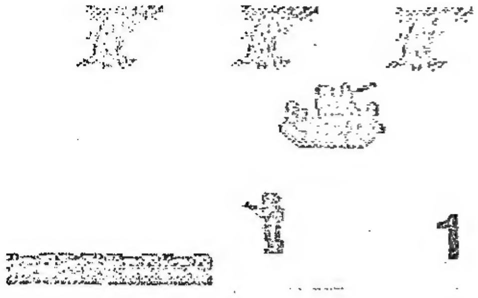
DIZZY

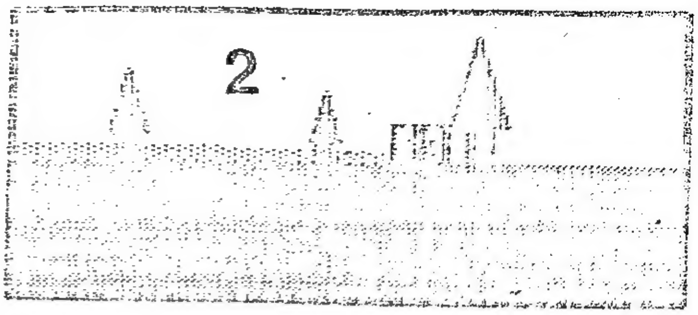
PASSE PRIMEIRO COM A CHAVE E VA' PARA A DIREITA ATE' CHEGAR A UMA TELA ONDE VOCE LERA NUMA PLACA DIZZY END ?.
DEIXE A CHAVE PERTO DA PORTA E ELA SUMIRA.
VOLTE E PEGUE COMIDA DE PASSARO E SACO DE DINHEIRO,OLHO DE ESMERALDA E POTE DE OLEO.
COM A COMIDA DE PASSAROS VOCE IRA ATE' UMA TELA ONDE VOCE VERA UMA ARVORE, UM POCO , UMA CASA, UMA NUVEM , UM PASSARO BRANCO VOANDO, MATE O PASSARO COM A COMIDA E SUBA NA ARVORE ATE' O ALTO, LA EM CIMA MATE MAIS DOIS PASSAROS, PEGUE O OBJETO QUE ESTA ALI E DESCA COM TUDO , LARGUE O OBJETO NA TELA LA EMBAIXO E ESQUECA POR ENQUANTO DELE.
VA COM A COMIDA PARA A DIREITA ATE' DEPOIS DA PORTA E MATE DOIS PASSAROS NO CEMITERIO, AI MATE MAIS A DIREITA E LARGUE , PEGUE O INSETICIDA, MATE A ARANHA QUE FICA NUMA TELA A DIREITA, ONDE TEM UMA PONTE E PARE ONDE VOCE DEVE TRAZER O POTE DE OLEO, VOLTE COM O INSETICIDA ATE' A ARANHA EM CIMA DA CASA, MATE-A , VOCE IRA VER UM BALDE PERTO DA ARVORE, TRAGA O SACO DE DINHEIRO E LARGUE QUANDO VOCE ESTIVER EM CIMA DELE, O BALDE COMECARA A SUBIR , VA'ATE' A CASA NA ARVORE, SUBA EM CIMA DELA E PULE, ENTAO CAIRA UMA PECA " CLOUD SILVER LINE " QUE DEVERA' SER LEVADA AO CALDEIRAO NA TELA DE PARTIDA, UMA PENA QUE VOCE ENCONTRARA' LOGO DEPOIS DA TELA DO INSETICIDA TAMBEM.
VOLTE E MATE A ARANHA QUE ESTA NA TELA A ESQUERDA , QUE TEM O POCO, ARVORE, CASA E NUVEM.
VOLTE E PEGUE A PECA QUE VOCE DEIXOU ALI E QUE VOCE ENTROU NA ARVORE LA EM CIMA, LARGUE-A NO CHAO EXATAMENTE DEBAIXO DE ONDE A ARANHA DESCIA.
O CHAO ABRE E VOCE CAI, VA' A ESQUERDA, SUBA, VOLTE A DIREITA E PEGUE A PA' DE COGUMELOS, VOLTE PARA BAIXO E LARGUE PERTO DO COGUMELO QUE FICA BEM PERTO DO BURACO, ELE IRA SE MOVER , VA' PARA A DIREITA, PEGUE O ALICATE E VOLTE PARA CIMA PULANDO NO COGUMELO, LA EM CIMA ENTRE DENTRO DO CASTELO PEGUE O CORACAO PARTIDO E LARGUE-O PERTO DA ESTATUA DE MULHER, LA' EMBAIXO, VOCE ENCONTRARA O DIAMANTE, O OLHO DE ESMERALDA, VOCE DEVERA LARGA-LO PERTO DO IDOLO AMARELO.
BEM SOCIOS, ATE' AI FOI O QUE EU FIZ ESPERO QUE ALGUEM CHEGUE MAIS LONGE E ENCONTRE USO PARA "SHARP DIAMOND,MAGNETO,FLASK TROW BREW E CAPACETE DE MINEIRO.

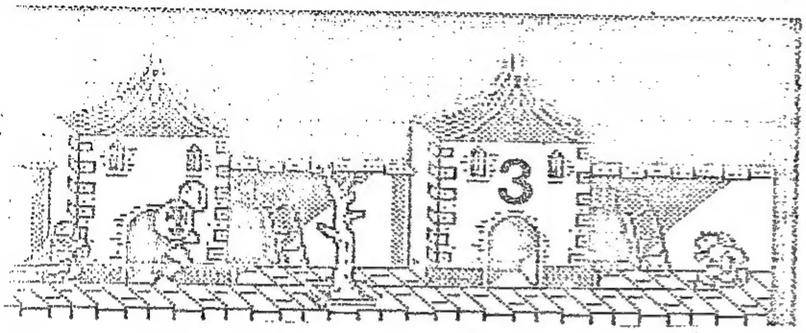
AGRADECIMENTOS ESPECIAIS AOS SOCIOS QUE AJUDARAM NA CONFECCAO DESTE REDE NEWS:

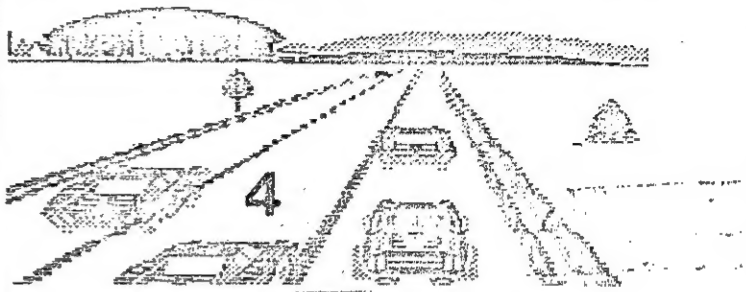
DIZZY TIPOS + SEMI MANUAL ....LUIZ ANTONIO CARMO DE PAULA
TELAS GRAFICAS ....LUIS CARLOS BARBOSA
SESSAO CATALOGO ....SUZI KILL
SESSAO DE POKES ....INALDO RIBEIRO, LUCIO BORGES E FERNANDO PEDRO
SESSAO DE DICAS ....CARLITO PEDRO , QUEM WOO HOO E INALDO RIBEIRO
SESSAO HARD "PRAXIS" ....AGOSTINHO FERNANDES RIBEIRO FILHO.
DETALHES TECNICOS ....WANDERLEI LOPES.

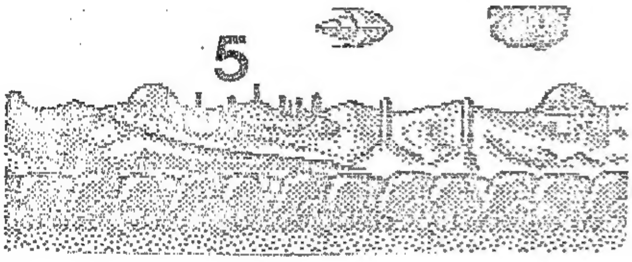
S E S S A O   C A T A L O G O

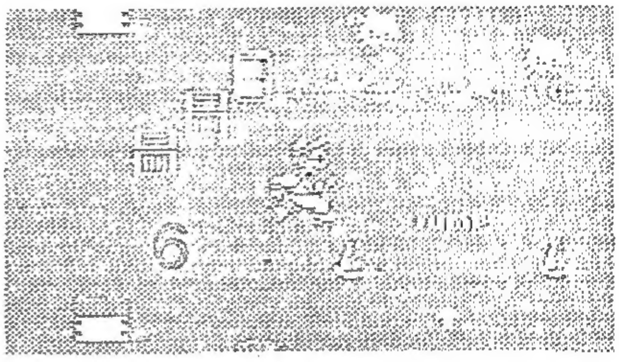


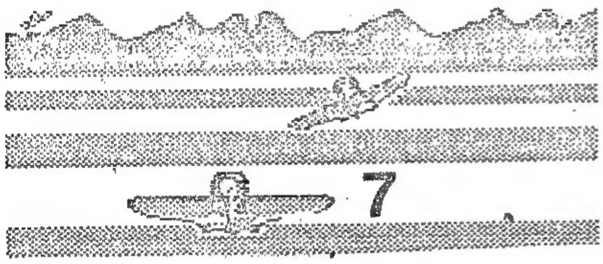


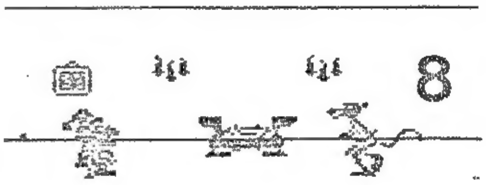












1 - FRONT LINE :

SE VOCE GOSTA DE JOGOS DO TIPO MATA OU MORRE COM MUITA ACAO, ESTE JOGO IRA DE ENCONTRO A VOCE.
OS GRAFICOS SAO MUITO SIMPLES E O SOM E' MINIMO, SEM NENHUM GRANDE DESTAQUE NO QUE SE REFERE A RECURSOS ESPECIAIS.
O OBJETIVO DO JOGO E' O DE ELIMINAR TODOS OS INIMIGOS EM UMA GUERRA INFINDAVEL ONDE O UNICO A SER DERROTADO NO FINAL SERA VOCE.

2 - DARK SIDE :

CONTINUACAO MARAVILHOSA DO JOGO DRILLER, COM EFEITOS SONOROS E VISUAIS INCOMPARAVEIS.
COMO NO JOGO DRILLER, DARK SIDE APROVEITA TODA A TECNICA FREESCAPE PARA DAR UMA ILUSAO DE PROFUNDIDADE TRIDIMENSIONAL.
PARA OS ADORADORES DE PROGRAMAS ALTAMENTE SOFISTICADOS, DARK SIDE E' UMA OTIMA PEDIDA.

3 - ARKOS :

A SERIE ARKOS E' FORMADA DE 3 PROGRAMAS DESTINTOS OU SEJA ARKOS I, ARKOS II E ARKOS III.
EM ARKOS I, O NOSSO HEROI ESTARA EM UMA CIDADE MEDIEVAL, PERSEGUIDO POR VARIOS SOLDADOS.
EM ARKOS II, ESTARA VOANDO EM UM PITERODATERO EM UM CENARIO PRE'-HISTORICO.
EM ARKOS III, O NOSSO HEROI ESTARA EM UMA CIDADE REPLETA DE SERES PECONHENTOS.
EM RESUMO A SERIE ARKOS NAO ALIA OS SEUS BONS GRAFICOS COM A ACAO, ALEM DE DEVER DEMAIS NOS EFEITOS DE SOM.

4- ROAD BLASTERS :

ESTE PROGRAMA CONSOME UM LADO INTEIRO DE UMA FITA DE 60 MINUTOS, MAS NAO CONVENCE.
EM ROAD BLASTERS, VOCE E' UM AGENTE SUPER SECRETO, COM UM CARRO ESPECIAL
OS GRAFICOS E O SOM SAO BEM RAZOAVEIS, MAS A ACAO E OS MOVIMENTOS SAO ALTAMENTE IMPRECISOS.

5 - ENERGY :

O QUE SALVA ESTE PROGRAMA DO FRACASSO CRIATIVO, SAO SEUS EXELENTES GRAFICOS E O SCROLL TRIPLO QUE AJUDAM MUITO NA ANIMACAO DESTE JOGO, QUANTO A ACAO, ENERGY NAO APRESENTA NENHUMA INOVACAO, POIS SE TRATA DE UMA NAVE EM UM PLANETA QUE DEVE DESTRUIR OS INIMIGOS TANTO DA DIREITA COMO DA ESQUERDA, OU SEJA NENHUMA NOVIDADE.

6 - SKATE CRAZY II :

ATE' QUE ENFIM, EU VOU PODER FALAR BEM DE UM JOGO NESTA SESSAO.
SKATE CRAZY II E' SIMPLESMENTE GENIAL, TEM OTIMOS GRAFICOS, SOM E VARIOS RECURSOS ESPECIAIS.
ENTRE OS EFEITOS ESPECIAIS, PODEMOS DESTACAR, QUE ASSIM QUE O GAROTO TERMINA O SEU PERCURSO UM JURI DE 4 JUIZES, LHE AFERE AS NOTAS A QUE ELE MERECEU DURANTE A SUA EXIBICAO.

7 - GEE BEE AIR RALLY :

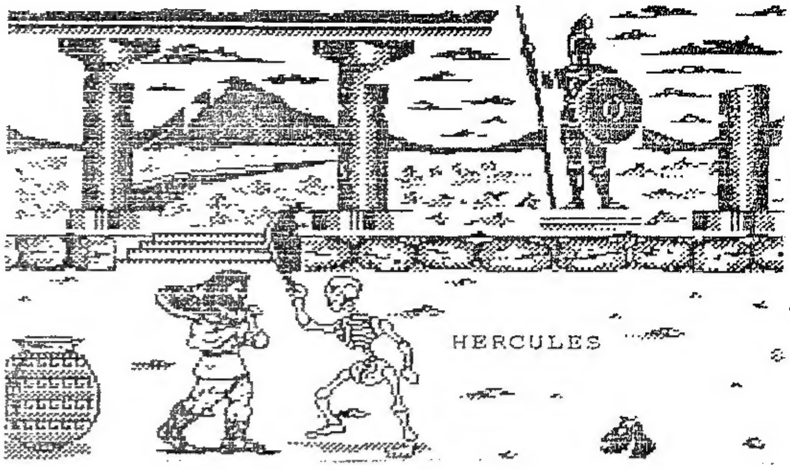
VOCE ESTA CONVIDADO A PARTICIPAR DE UMA RALLY DE VELHAS AERONAVES DA SEGUNDA GUERRA.
OS GRAFICOS SAO MUITO BONITOS E AINDA POSSUI UM ADICIONAL, CASO O PILOTO SOFRA UM ACIDENTE COM O SEU AVIAO, SURGIRA UMA TELA MUITO ENGRACADA OU SEJA UMA TELA EM QUE O PILOTO APARECE NO MEIO DA LAMA COM OS PORCOS.
APESAR DE TUDO O JOGO SE TORNA MONOTONO EM POUCO TEMPO.

8 - PINK PHANTER :

GRAFICAMENTE.....RAZOAVEL.........SONORAMENTE......HORRIVEL.......SE VOCE E' FA DA PANTERA, ESTA E' A SUA CHANCE DE PROCURAR UM NOVO IDOLO, POIS A VERSAO FEITA PARA A LINHA SPECTRUM NAO PODERIA SER PIOR.

POKES

42	47007,255	VIDAS INFINITAS
3 DC	32298,201	INVENCIBILIDADE
70 BRAUS	40774,0	VIDAS INFINITAS
.JU SIMBEL PROFANATION	49290,N	N=NUMERO DE VIDAS
.ACE I	32506,0 & 32507,0 & 32508,0	
ROJET	25148,10	VIDAS INFINITAS
ACROJET	25148,10	VIDAS INFINITAS
) ASTRA	35852,0	VIDAS INFINITAS
.GENT X II PARTE A	57821,0	ENERGIA INFINITA
.AGENT X II PARTE B	62499,0	ENERGIA INFINITA
ENT X II PARTE C	58561,0	ENERGIA INFINITA
.AIRWOLF II	53471,0	VIDAS INFINITAS
IEN 8	43735,201	INDESTRUTIVEL
.LIEN HIGHTWAY	39443,0 & 39142,0	INVENCIBILIDAD
AMAZON WOMAN	57690,183	VIDAS INFINITAS
NTIRIAD	34270,0	VIDAS INFINITAS
.ARKANOID I	33702,0	VIDAS INFINITAS
RMY MOVES I	54597,0	VIDAS INFINITAS
.ARMY MOVES II	53772,0	VIDAS INFINITAS
ATHENA	31212,0	VIDAS INFINITAS
VENGER	38294,0	VIDAS INFINITAS
CAULDRON II	52133,0	VIDAS INFINITAS
OBRA STALLONE	36315,183	VIDAS INFINITAS
DAN DARE I	42863,0 & 42111,0	NAO CADEIA
AN DARE I	43526,0	MUNICAO INFINITA
[illegible]	44885,201	PARA O RELOGIO
DAN DARE I	[illegible]	[illegible]
DAN DARE II	53822,N	N=MAX DE 40 VIDAS
IZZY	62745,0	VIDAS INFINITAS
DRILLER	48246,0 & 49425,0 & 49022,0	
YNAMITE DAN II	29063,0	VIDAS INFINITAS
FAT WORM	30624,201	IMUNIDADE
IRE LORDS	34509,0	VIDAS INFINITAS
.REDDY HARDEST I	64011,24	VIDAS INFINITAS
FREDDY HARDEST II	61607,183	VIDAS INFINITAS
JTURE KNIGHT	31683,0	ENERGIA ILIMITADA
.GARFIELD	45335,201	INSONIA
HOSTS'N'GOBLINS	33352,201	VIDAS INFINITAS
JOONIES	33400,183	VIDAS INFINITAS
REAT GURIANOS	34962,0	VIDAS INFINITAS
KARI WARRIORS	41178,N	N=NUMERO DE VIDAS
.INDIANA JONES	33940,0	INFINITAS VIDAS
ACK THE NIPPER I	44278,58 & 44285,58	INVENCIVEL
NOSFERATU	32499,0	TEMPO INFINITO
I R2	38752,0	VIDAS INFINITAS
AMBO II	27401,52 & 30263,0	VIDAS INF.
.ROGUE TROPPER	30942,0	VIDAS INFINITAS
ABOTEUR I	46058,0	ENERGIA INFINITAS
.SABOTEUR II	37122,0 & 61340,201	VIDAS INF.
AMANTA FOX STRIP	16542,6	??????????
.COOBY DOO	29614,0	VIDAS INFINITAS
.SPACE HARRIER	51755,194 & 51756,191	VIDAS INF
TAR GLIDER	54421,0 & 54450,0	MISSEIS/TEMPO
THE GREAT ESCAPE	41953,183	ENERGIA ILIMITADA
HUNDERCATS	31407,0	VIDAS INFINITAS
.RANTOR	52221,0	VIDAS INFINITAS
MAR I	37033,0	VIDAS INFINITAS
ONDER BOY	52974,0	?????????



TRANTOR - "PALAVRAS CHAVES"

ESTAS SAO AS PALAVRAS CHAVES:

KEMPSTON"JOYSTICK"SPECTRUM"SOFTWARE"KEYBOARD"COMPUTER"
CASSETTE"SINCLAIR"GRAPHICS"HARDWARE"TERMINAL"PRINTERS"
CONTROLS"WARGAMES"WARRIORS"MEGAGAME"

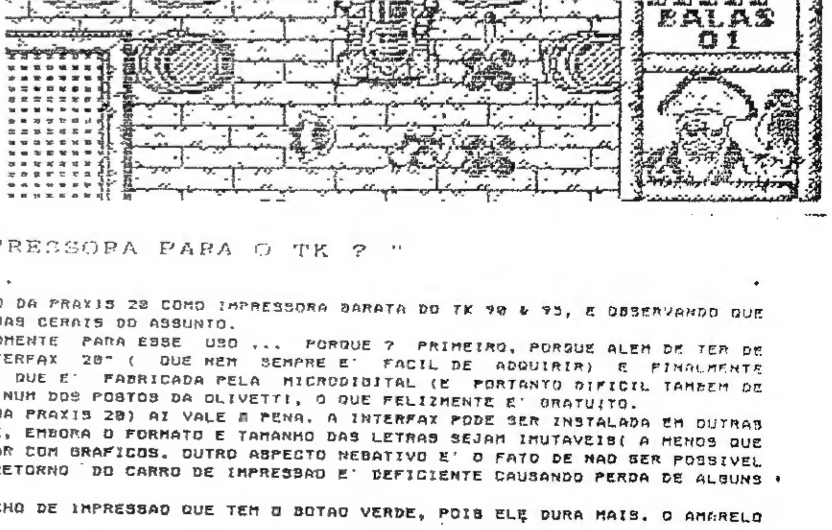
UMA SERA ESCOLHIDA E REPARTIDA, LETRA POR LETRA ENTRE OS OITO COMPUTADORES ENCONTRADOS EM TODOS OS ANDARES DA BASE ESPACIAL ONDE TRANTOR SE ENCONTRA.
OBS-SERA' NECESSARIO QUE VOCE PASSE PELOS OITO COMPUTADORES E VEJA LETRA POR LETRA DA PALAVRA CHAVE.
SE VOCE CONHECE BEM TODOS OS ANDARES, APOS TER PASSADO PELOS OITO COMPUTADORES E TER A PALAVRA CHAVE,(VOCE DEVERA TER PEGO UM CARTAO MAGNETICO, ENCONTRADO EM UMA DAS CABINES) VA' ATE' O 1" COMPUTADOR PRICIPAL.
FRENTE A ELE, APERTE O BOTAO DO JOYSTICK, ELE LHE PEDIRA' A PALAVRA CHAVE, DIGITE-A E TECLE ENTER, ELE ENTAO LHE DARA' UM CODIGO DE ACESSO, ANOTE-O E VA' AO 2" COMPUTADOR PRINCIPAL.
REPITA A OPERACAO SO' QUE DESTA VEZ VOCE DEVE DIGITAR O CODIGO DE ACESSO, LOGO APOS O COMPUTADOR LIBERARA O TRANSPORTADOR PARA USO.(ELE SE ENCONTRA DO LADO DIREITO DESTE 2", COMPUTADOR PRINCIPAL).
ENTRE NELE E PRESSIONE A TECLA "B". PRONTO !!!! A SUA MISSAO ESTA COMPLETADA E ENCERRADA.

RENEGATE II "TARGET" < DICA ESPECIAL >

PARA SE CONSEGUIR VIDAS INFINITAS NO RENEGATE II, BASTA VOCE FAZER MAIS DE 60000 PONTOS OU SEJA CONSEGUIR O 3" LUGAR NOS RECORDES E NA HORA COLOCAR O NOME DO RECORDISTA,
VOCE TECLA SIMBOL SHIFT + M OU QUALQUER OUTRA LETRA E APARECERA (:) DOIS PONTOS, EM SEGUIDA VA' TECLANDO ATE PASSAR DA TELA DO RECORDISTA.
NAO SE PREOCUPE SE A TELA FICAR TODA EMBOLADA.
UMA CONTAGEM DE 9 A 0 APARECERA AI O NOSSO HEROI SE LEVANTARA.
OBS- VOCE DEVE LOGO IR PARA OUTRA TELA PARA QUE A TELA FIQUE NORMAL NOVAMENTE.
VOCE CONTINUARA DE ONDE PAROU E PRONTO VOCE TERA NO PROGRAMA UM SISTEMA DE VIDAS E TEMPO INFINITO.

DEATH WISH III

ESTE JOGO FOI BASEADO NO FILME DO CHARLES BRONSON.
SEU OBJETIVO E' MATAR OS LIDERES DE GANGS, SEU ARSENAL E' ENORME, COMECA COM UMA BAZZOKA, UM CANO CERRADO, UMA PISTOLA AUTOMATICA E UMA METRALHADORA, PODE-SE TROCAR DE ARMA COM A TECLA "C".
VOCE DISPOE DE DOIS MAPAS, O AZUL QUE INDICA ONDE VOCE ENCONTRARA MUNICAO E O AMARELO, QUE INDICA OS LIDERES.
ELES ESTAO SEMPRE DENTRO DE UMA CASA, PARA ENTRAR E' SO' CHEGAR EM FRENTE DE UMA PORTA E PRESSIONAR A TELCA "ENTER"; DENTRO DA CASA USANDO A TECLA "W" VOCE SOBE EM ALGUMA JANELA(SE TIVER) E PODE COMECAR A MATANCA DALI.
O PROGRAMA TEM OTIMOS GRAFICOS E ANIMACAO, SE PREOCUPANDO MUITO COM DETALHES DE UMA CENA, POR EXEMPLO, MOVEIS QUEBRANDO AO SEREM ATINGIDOS , AO USAR A BAZZOKA, OS MARGINAIS VIRAM PO' AO INVES DE SIMPLES CADAVER.
USANDO A METRALHADORA, O MARGINAL NAO CAI ATE' PARAREM DE ATIRAR E A MAIS ENGRACADA, QUE UMA VELHINHA DESCENDO A BOLSA NOS MAL ENCARADOS.



ENDURO RACER "DICA"

-SE VOCE PRESSIONAR "CAPS SHIFT" DURANTE O JOGO, ISTO FARA' COM QUE VOCE NAO BATA; "CAPS LOCK" TAMBEM, MAS NAO FUNCIONA MUITO BEM.
-SE VOCE PRESSIONAR "GRAPH + Q" VOCE PODERA ALCANCAR VELOCIDADE MAXIMA RAPIDAMENTE.

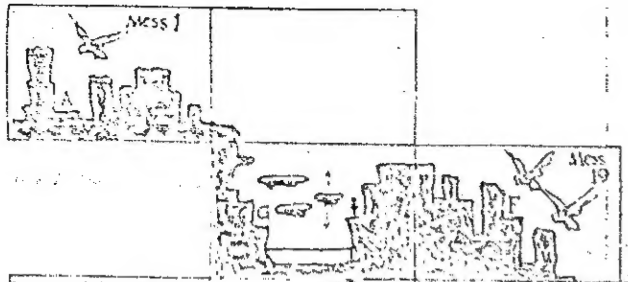
PRAXIS " MAQUINA DE ESCREVER OU IMPRESSORA PARA O TK ? "

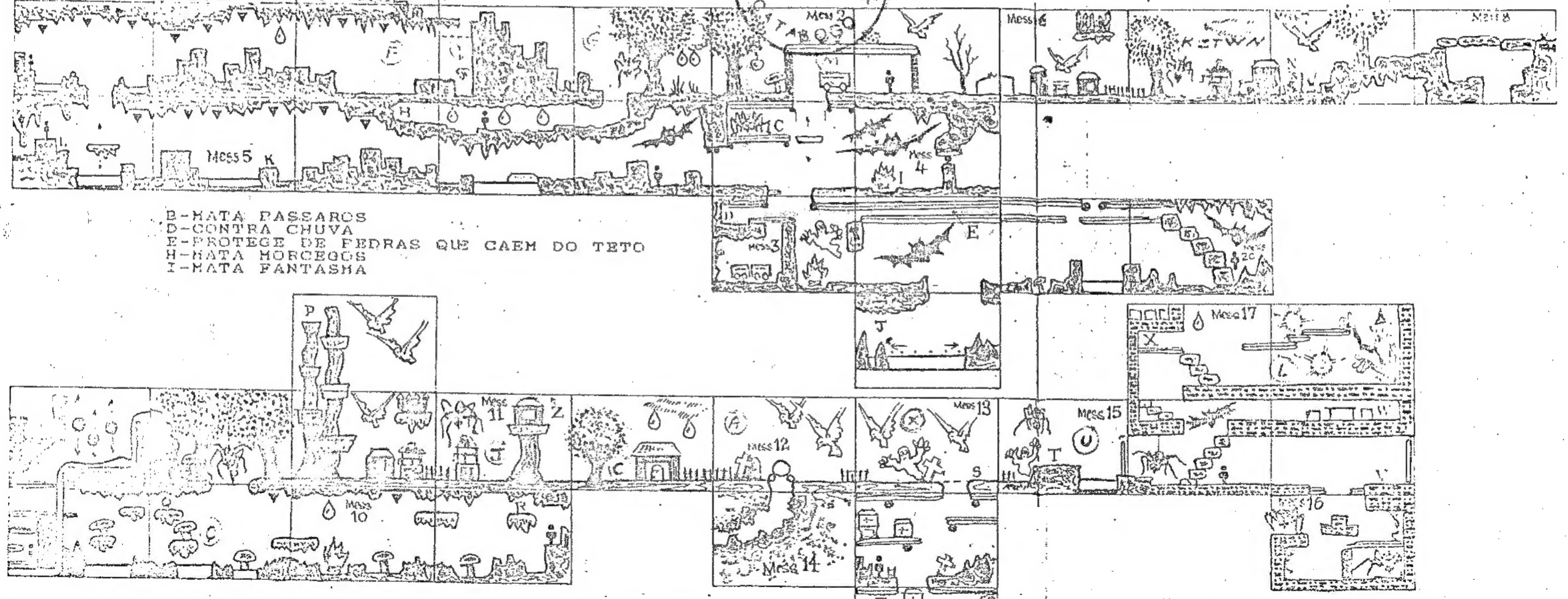
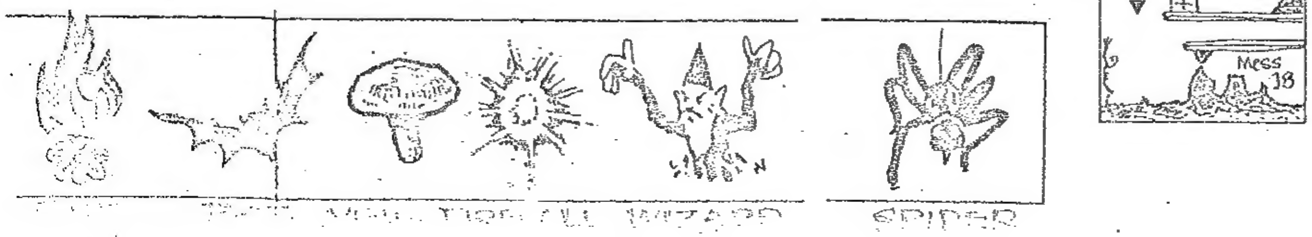
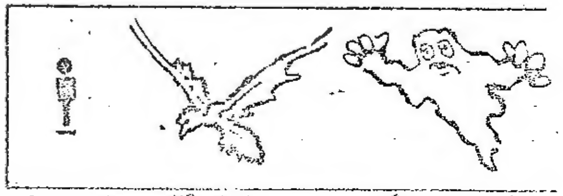
TENDO EM VISTA A SOLICITACAO PARA ESCREVER ALGO SOBRE O USO DA PRAXIS 20 COMO IMPRESSORA BARATA DO TK 90 & 95, E OBSERVANDO QUE A SECAO QUE A REDE ME RESERVOU E' PEQUENA, DAREI APENAS LINHAS GERAIS DO ASSUNTO.
EM PRIMEIRO LUGAR DESACONSELHO A AQUISICAO DA MAQUINA SOMENTE PARA ESSE USO ... PORQUE ? PRIMEIRO, PORQUE ALEM DE TER DE ADQUIRIR A MAQUINA, VOCE PRECISARA TAMBEM COMPRAR A "INTERFAX 20" (QUE NEM SEMPRE E' FACIL DE ADQUIRIR) E FINALMENTE PRECISARA COMPRAR UMA INTERFACE PARA IMPRESSORA PARALELA QUE E' FABRICADA PELA MICRODIGITAL (E PORTANTO DIFICIL TAMBEM DE LOCALIZAR). ALEM DO MAIS A INTERFAX PRECISARA SER INSTALADA NUM DOS POSTOS DA OLIVETTI, O QUE FELIZMENTE E' GRATUITO.
AGORA SE VOCE JA POSSUI A INTERFACE (E QUEM SABE A MAQUINA PRAXIS 20) AI VALE A PENA. A INTERFAX PODE SER INSTALADA EM OUTRAS MAQUINAS (IBM POR EXEMPLO). A IMPRESSAO E' DE ALTA QUALIDADE, EMBORA O FORMATO E TAMANHO DAS LETRAS SEJAM IMUTAVEIS(A MENOS QUE VOCE TROQUE A MARGARIDA). TAMBEM NAO E' POSSIVEL TRABALHAR COM GRAFICOS. OUTRO ASPECTO NEGATIVO E' O FATO DE NAO SER POSSIVEL TIRAR LISTAGENS EFICIENTEMENTE, VISTO QUE O SISTEMA DE RETORNO DO CARRO DE IMPRESSAO E' DEFICIENTE CAUSANDO PERDA DE ALGUNS CARACTERES.
SE VOCE JA' POSSUI A MAQUINA AI VAI UMA DICA: USE O CARTUCHO DE IMPRESSAO QUE TEM O BOTAO VERDE, POIS ELE DURA MAIS. O AMARELO ACABA MUITO DEPRESSA.
SE VÔCE ESTA PENSANDO EM COMPRAR UMA MAQUINA DE ESCREVER, A PRAXIS E' UMA OPCAO RAZOAVEL. MAIS AINDA SE CONSIDERADA ESSA POSSIBILIDADE DE INCORPORA-LA AO USO COM O MICRO. UMA ULTIMA OBSERVACAO, A VELOCIDADE DE IMPRESSAO E' UM POUCO MAIS BAIXA (MAIS OU MENOS 15 CPS) O QUE A DEIXA PARA TRAS AO COMPARAR COM UMA IMPRESSORA DE VERDADE.

DIZZY

SOCIOS, ESTOU ENVIANDO O MAPA DO GAME "DIZZY" COM AS RESOLUCOES DE QUASE TODOS OS PROBLEMAS.
OS OBJETOS ENCONTRADOS, POR EXEMPLO "A" DEVERAO SER COLOCADOS ONDE EU INDIQUEI OU SEJA (A).(A MESMA LETRA COM UM CIRCULO).
EM ALGUMAS TELAS VOCE TERA QUE PEGAR AS MANHAS, POR EXEMPLO" MESS 8", CASO CONTRARIO VOCE NAO TERMINARA' O JOGO.
ESTE E' UM DOS MELHORES JOGOS DE AVENTURA QUE JA' JOGUEI, POIS VOCE TEM QUE UNIR INTELIGENCIA, HABILIDADE E TER UM OTIMO BOM SENSO PARA TERMINA-LO.
VOCE PODE NAO ACREDITAR, MAS EU LEVEI CERCA DE 8 HORAS PARA DESCOBRIR A FINALIDADE DE TODOS OS OBJETOS E TERMINAR O JOGO! COM O POKE QUE A REDE PUBLICOU NO REDE NERD 16 POIS, SEM ELE E' QUASE IMPOSSIVEL).
APOS VOCE TER COLOCADO TODOS OS OBJETOS MARCADOS "ENTRE UM CIRCULO", NO CALDEIRAO, PEGUE A GARRAFA DE POCAO VAZIA "()", E LEVE-A AO CALDEIRAO, ELA IRA SE ENCHER, LEVE-A AO FEITICEIRO E ....JOGO TERMINADO !!.
OBS- TODOS OS OBJETOS QUE ESTAO ASSINALADOS NO MAPA, PODEM SER JOGADOS NAQUELA CAVEIRA QUE FICA NO CHAO DO NIVEL "MESS 9", ISTO FARA' COM QUE VOCE ABRA UMA PASSAGEM SECRETA.

EXCLUSIVO





B-MATA PASSAROS
D-CONTRA CHUVA
E-PROTEGE DE PEDRAS QUE CAEM DO TETO
H-MATA MORCEGOS
I-MATA FANTASMA